CAIRN.INFO
Chercher, repérer, avancer.

LA CONSTRUCTION D'UNE IDENTITÉ NUMÉRIQUE VIA UN JEU VIDÉO ONLINE POLITIQUEMENT INCORRECT

Audrey De Ceglie et Robin Recours

Lavoisier | *Les Cahiers du numérique*

2011/1 - Vol. 7
pages 117 à 136

ISSN 1622-1494

Article disponible en ligne à l'adresse:

---

http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2011-1-page-117.htm

---

Pour citer cet article :

De Ceglie Audrey et Recours Robin, « La construction d'une identité numérique via un jeu vidéo online politiquement incorrect »,
Les Cahiers du numérique, 2011/1 Vol. 7, p. 117-136.

Distribution électronique Cairn.info pour Lavoisier.

© Lavoisier. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

LA CONSTRUCTION D'UNE IDENTITÉ NUMÉRIQUE VIA UN JEU VIDÉO ONLINE POLITIQUEMENT INCORRECT

AUDREY DE CEGLIE

ROBIN RECOURS

Aujourd'hui avec les réseaux sociaux, les identités numériques se développent parallèlement à l'identité physique de l'individu. Si les problématiques de la définition de l'identité numérique sur les plates-formes émergent dans les recherches (Caron, 2008), un autre secteur celui des jeux vidéo online peut être intéressant pour comprendre comment l'identité numérique influe sur le construit social. Pourtant, bien que l'impact des jeux vidéo soit aujourd'hui très important en France comme dans de nombreux pays industriels, la connaissance et l'analyse du phénomène restent pauvres (Fortin et Mora, 2005). Par l'analyse d'un jeu sportif électronique online, intitulé « Brutal Chaos League » (BCL), nous allons tenter de montrer la manière dont les individus construisent leur identité numérique par rapport à leur identité physique et s'ils modifient leur comportement pour avoir des pratiques déviantes, voire violentes, mais selon eux justifiées car virtuelles.

DOI:10.3166/LCN.7.1.117-136 © 2011 Lavoisier, Paris

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

Aujourd'hui avec les réseaux sociaux, les identités numériques se développent parallèlement à l'identité physique de l'individu. Si les problématiques de la définition de l'identité numérique sur les plateformes émergent dans les recherches (Caron, 2008), un autre secteur, celui des jeux vidéo online, peut être intéressant pour comprendre comment l'identité numérique influe sur le construit social. Depuis leur émergence, les ordinateurs et les jeux vidéo fascinent et inquiètent les politiques, les éducateurs, les universitaires et le public au sens large (Recours, 2007). Pourtant, bien que l'impact des jeux vidéo soit aujourd'hui très important en France comme dans de nombreux pays industriels, la connaissance et l'analyse du phénomène restent pauvres (Fortin et Mora, 2005). Certains auteurs se penchent toutefois sur le sujet pour en proposer des méta-analyses très critiques (Jansz, 2005) ou au contraire plutôt bienveillantes (Wolf, 2003) souvent réductrices ou macro culturelles. Mais peu de travaux existent sur la construction des identités numériques via les jeux vidéo (Lignon, 2005). En effet ces nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) ont modifié les processus de communication entre les joueurs et la construction de leurs représentations sociales. Ces dernières élaborent en plus de leur identité physique, une identité numérique et virtuelle (Caron, 2008) leur permettant parfois de nombreuses déviances. Pour nous, comme pour Caron (2008) l'identité numérique se décompose en différents traits identitaires, qui se construisent grâce aux processus communicationnels et relationnels que les acteurs enregistrent via le jeu vidéo. À travers l'analyse d'un jeu sportif électronique online intitulé « Brutal Chaos League » (BCL), nous allons tenter de comprendre :

– comment les individus construisent leur identité numérique par rapport à leur identité physique ;

– comment ils modifient leur comportement pour avoir des pratiques déviantes, voire violentes, mais selon eux justifiées car virtuelles ;

– comment se construit leur identité numérique et virtuelle et comment celle-ci agit ou pas sur leur identité physique.

Pour cela nous analysons le jeu vidéo comme un système artefactuel de communication (Agostinelli, 2003), c'est-à-dire comme un système d'interactions médiées, constructeur de représentations sociales (De Ceglie, 2007). Nous observons les interactions et les médiations via le jeu numérique pour comprendre leur impact sur la construction des représentations des joueurs et sur leurs identités.

Par l'observation des processus de communication et des interactions entre les acteurs lors du choix de leur avatar, ainsi que tout au long de la partie, nous essaierons de montrer l'impact de ces processus sur leur construction

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

identitaire. Grâce à des démarches d'observation directe, d'observation participante, de *focus group* et des entretiens individuels auprès de joueurs, nous tentons de montrer comment ceux-ci expriment dans leurs discours et dans leurs comportements la violence mise en jeu par les développeurs du logiciel (Recours, 2007).

Le « monde » virtuel (Tremel, 2001) ici abordé est un monde virtuel sportif (Mora et Héas, 2003) tout à fait singulier. Il s'agit du jeu sportif électronique on-line intitulé « Brutal Chaos League » (BCL) et de son extension « Sudden death », inspiré du jeu de plateau « Blood Bowl » créé en 1987 par Jervis Johnson. Cet e-sport connu internationalement, tout comme le jeu de plateau initial, met en scène une partie rudimentaire de football américain dans l'univers de Warhammer Fantasy Battle, un monde médiéval fantastique développé par la compagnie Games Workshop.

En nous intéressant aux comportements violents des acteurs en ligne, nous espérons comprendre comment ces derniers utilisent activement le jeu vidéo pour en tirer des satisfactions répondant à leurs besoins de défoulement (Proulx, 2005).

Par l'étude des processus d'interaction mis en place via le jeu vidéo et des normes virtuelles établies nous tentons de comprendre comment les joueurs construisent une identité numérique parfois déviante, à l'opposé de l'identité physique. Par la légitimité du jeu vidéo, les joueurs acceptent et valident des comportements violents qu'ils ne toléreraient pas dans la réalité. Notre objectif est ici de comprendre comment le jeu vidéo en ligne peut lever les interdits sociaux établis et valider des comportements déviants, constructeurs d'une identité numérique souvent barbare.

Pour cela nous présentons tout d'abord notre corpus théorique, afin de mettre en avant que le jeu vidéo est un système artefactuel de communication, favorisant des médiations et des interactions, constructeur de représentations ; ensuite par une analyse de terrain du jeu vidéo BCL, nous présentons les constructions identitaires des joueurs et les comportements déviants co-construis.

Le jeu vidéo : un artefact communicationnel créateur de représentations

Dans cette section nous mettons en avant que le jeu vidéo est un artefact communicationnel (Agostinelli, 2003), c'est-à-dire des outils constructeurs de représentations sociales, grâce aux interactions et médiations qu'ils véhiculent. Ces représentations servent alors de bases aux différents joueurs pour construire à un moment précis et dans un contexte donné, une réalité sociale

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

virtuelle. Dans cette réalité, ils vont alors se créer une identité numérique parfois loin de leur identité physique pour évoluer et survivre dans le monde virtuel.

Le jeu vidéo, un artefact communicationnel

Le jeu vidéo BCL est un jeu en réseau qui permet à des joueurs de s'affronter à travers un monde virtuel sportif (Moras et Héas, 2003). Il peut donc être perçu comme un système de communication, d'interactions complexes et de médiations entre les acteurs (ici les joueurs et leurs avatars) (De Ceglie, 2007). Pour nous : « un système d'interactions (ou de relations) est, finalement, un ensemble d'interactions qui donne un sens à une action qui s'insère en son sein » (Watzlawick *et al.,* 1972, p. 37). Par cette vision, nous allons montrer que le jeu vidéo BCL est un système artefactuel de communication, car il construit une réalité sociale virtuelle, indissociable du contexte et des acteurs (De Ceglie, 2007). Selon la psychologie cognitive, l'artefact implique une activité *représentationnelle* de la part du sujet, qui sert à structurer, contrôler et réguler ses actions avec l'artefact et qui aboutit à la construction d'un *modèle mental* (Giroux et Larochelle, 1987). C'est à travers cet artefact, ici le jeu vidéo BCL, constitué en système complexe, que l'individu organise structure et instrumente son monde (Agostinelli, 2003) et sa façon de se comporter. « Le processus artefactuel est donc un processus relationnel, individuel qui construit dans l'esprit de l'individu un système interprétatif de connaissances mais aussi d'usage qui l'aide à comprendre le monde, mais seulement par rapport à l'idée qu'il s'en fait et qui est le fondement de l'artefact » (Agostinelli, 2003, 178-179). Un artefact ou « *artis facta* est un effet de l'art, une construction progressivement élaborée au cours de médiation jusqu'à atteindre la « quasi-réalité » des représentations, destinées à être démantelées aussi méthodiquement qu'elles ont été imaginées, afin de les rendre incontestables à l'utilisateur. Bien sûr, l'art est ici entendu comme une aptitude, une habileté à faire « quelque chose », mais aussi comme un ensemble de moyens, de procédés, de règles intéressant une activité, une profession [...] » (Agostinelli, 2003, 179). Le jeu vidéo BCL met en situation des joueurs dans un monde sportif virtuel, au sein duquel sous la personnalité d'un avatar, ils doivent marquer le maximum de points. Le jeu est alors perçu comme un artefact communicationnel, c'est-à-dire une construction qui évolue en fonction des médiations et des interactions entre les joueurs. Le jeu nécessite des compétences techniques mais relève aussi de connaissances (règles du jeu, contexte...) connues par l'ensemble des joueurs. Ces connaissances peuvent être dites de « sens commun » (Agostinelli, 2003, 184), car elles sont socialement élaborées et partagées par les joueurs, et ont une finalité pratique qui autorise la

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

construction d'une « réalité commune » à un ensemble social (Berger et Luckmann, 1966). Comme nous le verrons dans l'analyse, les joueurs construisent des stratégies spécifiques au fil du jeu pour adapter leur comportement en fonction des connaissances qu'ils ont engrangées dans les parties précédentes. Ils participent ainsi à une élaboration commune de la réalité du jeu, qu'ils partagent et acceptent. Cette construction collective, grâce aux interactions et médiations définit *l'artefact communicationnel* (Agostinelli, 2003, 184). Car elle est à la fois une forme de connaissance qui autorise un système commun « opératoire » gérant des activités cognitives liées à des activités de communication, mais aussi une forme de médiation qui organise les possibles, les interdits, les contraintes, les usages qui contrôlent et dirigent le système opératoire (Agostinelli, 2003, 185). L'artefact, représentant de la culture, ne constitue pas seulement une « interface » entre l'homme et son contexte, mais il nous permet de nous (re) connaître en remettant au goût du jour de vieilles questions telles que celles de l'interaction ou celles des objets et des processus de médiation.

C'est parce qu'il fait partie de nous-mêmes tout en étant inscrit dans notre environnement, qu'il est façonné par les usages du moment (De Ceglie, 2007). Le je(u) vidéo BCL, développe des stratégies de jeux, propres aux acteurs en présence et aux contextes qu'ils font évoluer tout au long des parties. Ces processus de jeu, relevant des communications et des interactions via le jeu en lui-même, leur permettent de construire à un moment donné, une représentation de la réalité. C'est dans cette réalité virtuelle qu'ils vont alors élaborer leur identité virtuelle à travers les avatars qu'ils choisissent, et leur identité physique en fonction de leur comportement. Ces deux identités comme nous le verrons plus loin, vont parfois s'opposer ou parfois se superposer en fonction des situations de jeu. Le jeu vidéo BCL devient ainsi un système indexical d'un contexte sociotechnique organisé, telle une information de sens commun, pour servir de système commun techno-sémiotique [1]. Il favorise la construction d'un espace commun de communication où chaque joueur du système peut interagir librement, de manière réflexive, permettant d'entretenir, vérifier, modifier le traitement de l'information et ses stratégies d'action (De Ceglie, 2007). Les stratégies des joueurs peuvent donc être vues comme un mode de pensée construisant une intention particulière indissociable du contexte dans lequel elle émerge. Elles élaborent un lieu collectif d'information, auto-organisé qui permet de comprendre les échanges qui ont lieu lors de l'activité, analysée comme un processus de médiation (De Ceglie, 2007). Elles

1. Cette approche a déjà été étudiée pour l'apprentissage médié par un micro-ordinateur par Serge Agostinelli. Nous reprenons ses recherches mais adaptées au domaine du jeu vidéo on-line.

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

construisent un système artefactuel de communication, où les actions des joueurs sont indissociables des conditions de réalisation. À travers ces stratégies, les joueurs façonnent des représentations et des identités spécifiques.

Le jeu vidéo créateur de représentations et d'identités spécifiques

Grâce au jeu vidéo, ici BCL, les joueurs rentrent en interaction avec leurs avatars et les autres joueurs (adversaires ou partenaires). Ils se transmettent des informations conditionnées par les règles du jeu propres au contexte dans lequel ils sont. Cette information empreinte d'intention véhicule une représentation de la réalité, construite à travers le jeu, mais éloignée de la réalité hors du jeu, dans laquelle l'ensemble des joueurs du système évoluent. Ces acteurs construisent ainsi, ensemble et grâce aux médiations, leur réalité sociale virtuelle. Cette réalité virtuelle résulte d'une représentation construite à un moment précis (De Ceglie, 2007). Les joueurs se construisent des personnages virtuels en fonction des avatars qui leur sont proposés dans le jeu et comme nous le verrons par la suite, en fonction des choix stratégiques des autres joueurs.

Le contexte violent du jeu et le jeu en lui-même, est vu comme un dispositif communicationnel influençant les attitudes et les comportements des joueurs. On entend par influence : « toute modification, formation ou renforcement de comportements, de représentations cognitives ou affectives individuelles suite à des traitements conscients ou non conscients des informations en relation avec la réception d'un dispositif médiatique. L'influence regroupe à la fois les aspects « dynamiques », comme « la réception », c'est-à-dire les processus qui se déroulent au moment du contact avec le contenu médiatique, et les aspects plus « statiques », considérés à un moment donné, comme les « effets », c'est-à-dire les résultats sur les plans cognitifs, affectifs et comportementaux, à court, moyen ou long terme du processus de réception » (Courbet et Fourquet, 2003, 9). Ici, le dispositif médiatique est le jeu vidéo, qui influence la perception des acteurs grâce aux processus d'interactions et de médiations qu'il élabore entre les acteurs, les acteurs et leurs avatars et les acteurs et le contexte violent. Le jeu vidéo modifie la perception et la représentation des joueurs sur la réalité sociale et sur les comportements à adopter grâce aux interactions et médiation via le jeu (De Ceglie, 2007). L'intentionnalité est directement liée à l'action de l'individu, car elle donne à celui-ci une information dans l'objectif d'influencer par son action de communication les autres acteurs. C'est un processus par lequel les joueurs essaient d'influencer les autres joueurs, en utilisant les représentations qu'ils ont des évènements qu'ils décrivent (De Ceglie, 2007). La représentation « se définit par son contenu et son mode et non pas par sa structure formelle » (Searle, 1985, 28). Selon cet auteur, elle est définie par le

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

représenté, le représentant et l'acte intentionnel. Les représentations sont des processus relevant d'une dynamique sociale et d'une dynamique psychique et il est donc important de prendre sa fonction cognitive et sociale, c'est-à-dire sa perception individuelle et collective (Moscovici, 1976). Les représentations sont des processus de construction du réel en relation avec des modes de connaissances ordinaires, elles construisent la plupart du temps ce qu'elles prétendent simplement décrire (De Ceglie, 2007). Elles sont en ce sens une véritable construction mentale de l'objet auquel elles s'appliquent (Watier, 1996). Elles sont, également, entendues comme « [des] constructions intériorisées qui transforment les réels par étapes successives en réalités situationnelles » (Agostinelli, 2003, 170). Ainsi, les représentations permettent de construire une signification que les individus se font du monde et servent de référence dans un environnement social souvent complexe. Elles aident l'individu à évaluer et à comprendre le monde qui l'entoure afin de mieux s'y adapter (Courbet, 2003). À travers le jeu vidéo et les processus d'interactions et de médiations qu'ils entretiennent avec les joueurs, les avatars et le contexte virtuel du jeu, les joueurs construisent une représentation de la réalité étroitement liée à ces éléments. Leurs comportements sont co-construits en fonction de cette réalité spécifique et peuvent aller parfois vers des comportements déviants comme le dopage de leur avatar, la violence au plus haut point, ou la corruption de l'arbitre. Ils développement ainsi dans le jeu des comportements déviants qu'ils n'oseraient pas adopter dans la vie réelle. Ils se construisent une identité numérique parfois en opposition de leur identité physique. Par exemple, dans notre étude, nous avons eu un étudiant en médecine, participant au protocole que nous avons mis en place, capable dans le jeu de tenir ces propos : « Mais j'étais d'accord [pour doper nos joueurs] parce que c'est peu probable que les autres [adversaires] dépensent des sous pour organiser des tests anti-dopage ».

On voit que les joueurs, par la médiation avec le jeu BCL, sont capables d'avoir des représentations faussées de la réalité et de construire de fait des comportements allant totalement à l'encontre de ceux qu'ils auraient dans la vie courante. Ils se trouvent ainsi confrontés à deux types d'identités : une identité physique élaborée dans la vie courante en fonction de leur situation et une identité numérique, co-construite en fonction de leur prédisposition naturelle mais fortement influencée par le contexte du jeu et la réalité virtuelle. Nous allons voir comment ces joueurs oscillent entre ces identités réelle et virtuelle.

Identités réelles et numériques

Les recherches scientifiques portant sur les nouvelles, les romans, les contes et les légendes, les films, la télévision, montrent que le média utilisé peut

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

générer de la vraie joie, de la vraie tristesse, de la compassion, mais également de la peur ou de la colère (Oatley, 1994 ; Tan, 1996 ; Valkenburg *et al.,* 2000). Quel que soit le cadre théorique (neuroscience, littérature, psychologie cognitive), les chercheurs montrent que les émotions qui sont dues à une musique, un poème ou un film, sont aussi réelles et intenses que celles déclenchées par un serpent, un adieu ou une victoire sportive (Damasio, 1999 ; Oatley, 1994 ; Tan, 1996 ; Zillmann, 1994). Il existe trois théories expliquant le fonctionnement des émotions dans ce type de fictions: 1) la théorie de la disposition affective de Zillmann ; 2) la théorie de la projection de Tan ; 3) la théorie de la simulation d'Oatley.

La 1re théorie, celle de Zillmann, postule que nous projetons, dans les personnages d'un film, des valeurs morales. Ainsi, le spectateur va pouvoir dire dans un film qui est le gentil et qui est le méchant. Une fois qu'il sait qui est le gentil et qui est le méchant, il s'attend à ce que le gentil évolue positivement et que le méchant évolue négativement. L'émotion apparaît lorsque l'histoire qui se déroule dans le film ou dans le jeu vidéo corrobore ou au contraire contredit la moralité du spectateur. Dit autrement, lorsque les forces du bien écrasent les forces du mal, une émotion de contentement naît chez le spectateur, parce que le dénouement du film ou du jeu vidéo confirme les espoirs de l'individu qui regarde ce film ou qui joue à ce jeu vidéo.

Selon la 2e théorie, celle de Tan, si le spectateur peut ressentir une émotion, c'est parce qu'il est capable de s'imaginer lui-même présent dans la fiction.

La 3e théorie, celle d'Oatley, utilise la notion de simulation. Selon lui, la simulation peut produire trois types d'émotions. *La première* est l'émotion du spectateur (semblable à la théorie de Tan). *La deuxième* est l'émotion de la mémoire lorsque le spectateur (ou le lecteur) revit dans la fiction une scène proche de son histoire personnelle. Ce qui fait que la fiction va déclencher une émotion qu'il a déjà vécue dans sa vie réelle. *La troisième* est l'émotion d'identification, lorsque le spectateur devient *comme* le personnage, voire lorsqu'il devient *le* personnage. Le spectateur vit les aventures du protagoniste, ses échecs et ses succès, comme si ça lui arrivait à lui-même.

La plupart de ces théories, toutefois, ont été construites en dehors du champ des jeux vidéo. Dans notre protocole, les projections identitaires apparaissent paradoxales. Ainsi, nos joueurs dissociaient les phases d'échec et associaient les phases de réussite : « Tain mais t'es trop con toi, t'es gros tu sers à rien putain ! tu mets trois heures à réagir », « Mais que t'es laid putain, t'en attrapes pas une bordel ! ». « Oh putain on (sous-entendu « je » puisqu'on est seul à jouer) est dans la merde les gars » (J1).

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

Le « tu » est utilisé pour qualifier son propre avatar en train de perdre, alors que le « je » apparaît systématiquement dans la victoire « Ouais ! On a gagné ! ».

Comme le montre Caron (2008) pour les plateformes relationnelles, On voit que les individus décomposent leur identité sous différents traits identitaires. Les joueurs déclinent les signes de soi autour de deux tensions :

– « l'extériorisation de soi [qui] caractérise la tension entre les signes qui se réfèrent à ce que la personne est dans son être (sexe, âge, etc.), de façon durable et incorporée, et ceux qui renvoient à ce que fait la personne (ses œuvres, ses projets…) (Caron, 2008, 2). Ici, elle est incarnée par l'utilisation du « tu » dans les rapports à l'avatar. En effet, le joueur s'extériorise à son avatar dans les phases d'échec ;

– « la simulation de soi [qui] caractérise la tension entre les traits qui se réfèrent à la personne dans sa vie réelle (quotidienne, professionnelle, amicale) et ceux qui renvoient à une projection ou à une simulation de soi virtuelle, au sens premier du terme, qui permet aux personnes d'exprimer une partie ou potentialité d'elles-mêmes » (Caron, 2008, 2). Ici, elle est incarnée par l'utilisation du « je » dans les phases de réussite. Le joueur s'identifie totalement à son avatar.

Nous illustrons maintenant nos propos par l'analyse de terrain.

Analyse de terrain et résultats

Nous présentons le jeu *Brutal Chaos League* (BCL), que nous avons sélectionné pour sa particularité d'être un jeu extrêmement violent. Nous avons décidé de n'analyser qu'un seul jeu vidéo sur un petit échantillon car le contexte violent de ce jeu est assez significatif et particulier.

Présentation du jeu

Le « monde » virtuel (Tremel, 2001) abordé ici est un monde virtuel sportif (Mora et Héas, 2003) tout à fait singulier. Il s'agit du jeu sportif électronique on-line intitulé *Brutal Chaos League*. Cet e-sport connu internationalement, tout comme le jeu de plateau initial, met en scène une partie rudimentaire de football américain dans l'univers de Warhammer Fantasy Battle, un monde médiéval fantastique développé par la compagnie Games Workshop.

BCL peut se pratiquer seul, contre l'ordinateur, ou en réseau, à 2 à 6 joueurs. Les joueurs se partagent alors les 18 « monstres » plus ou moins humanoïdes qu'on appellera « avatars », présents sur un terrain rectangulaire délimité par

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

deux zones d'en-but. L'objectif des joueurs est d'amener la balle ovale dans la zone d'en-but adverse. Tous les coups sont permis. Ainsi, les stratégies des joueurs peuvent-elles être basées tant sur le jeu aérien que sur la force brute. Les avatars sont catégorisés en « races », chacune ayant une façon de jouer bien particulière.

De nombreux auteurs en sociologie du sport (Baudry, 1991 ; Brohm, 1992 ; Trujillo, 1995) ont noté les multiples affinités entre les métaphores sportives et le monde de la guerre, notamment dans le discours des médias et des spectateurs. Sur le terrain de l'e-sport, la métaphore se concrétise. Dans BCL, la triple référence au monde du sport, à la violence guerrière, mais également à la notion de « race » est explicite. Sur la pelouse, des êtres plus ou moins humanoïdes (barbares nordiques, vampires, nains, elfes, trolls) se combattent et s'entre-tuent pour faire évoluer le score. Sur le plan des images, de nombreux éléments participent à l'immersion du joueur dans la métaphore guerrière : ainsi, le sablier symbolisant le temps qui s'écoule est-il remplacé par une clepsydre se remplissant de sang. Lorsque les équipes se mettent en ligne au pas de course, un effet d'écran qui oscille de bas en haut (comme si l'image venait d'une vraie caméra portée par un individu réel) donne l'impression au joueur/spectateur que la terre tremble tout autour de lui. La musique et les bruitages participent à l'ambiance : alternance de roulements de tambours rapides et lourds, percussion des corps, crânes qui éclatent, sang qui gicle sur la caméra virtuelle (donc sur l'écran du spectateur/joueur). Pour toutes ces raisons, le package arbore le symbole législatif PEGI *(Pan European Game Information)* conseillant l'interdiction à la vente du jeu aux moins de 16 ans. Le symbole PEGI, représentant un poing fermé, associe directement le jeu à la notion de violence.

Les dynamiques de la destruction et de l'autodestruction, bien repérées par les sociologies critiques (Baudry, *op. cit.* ; Brohm, *op. cit.*) sont mises en scènes dans le jeu. En effet, pour gagner, le joueur peut détruire l'autre. Toutefois cela est interdit par le règlement officiel de ce monde virtuel : si l'arbitre voit un avatar en train de massacrer son adversaire, il l'exclut du terrain, sauf si le joueur a pensé avant le match à le corrompre en lui offrant un certain nombre de cadeaux… comme par exemple de l'argent. Le joueur peut détruire l'autre, mais il peut également s'autodétruire par l'intermédiaire du dopage qui augmente – à court terme – les points de force et les points de vie de ses avatars. Toutefois le dopage, tout comme les agressions directes, instrumentales ou hostiles, est contrôlé par l'arbitre virtuel. Le dopage, bien qu'extrêmement efficace, donc intéressant, est lourdement sanctionné (en termes de carrière et en termes de révision des résultats). Mais, nuance intéressante, il n'est pas interdit de doper ses joueurs : il est interdit de se faire prendre. Les joueurs

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

seront sanctionnés seulement s'ils ont choisi cette stratégie et qu'ils ont la malchance d'être contrôlés après le match.

Si la violence est omniprésente, elle reste toutefois très ludique. Elle est à la fois présentée dans ce qu'elle a de plus gore, et en même temps euphémisée par tous les traits d'humour qui parsèment le jeu. La jaquette est parsemée de clins d'œil, comme la cuillère et la fourchette suspendues à la ceinture d'un Troll. La dérision et les détournements sont omniprésents : « il est interdit de payer l'arbitre, par contre vous pouvez lui faire des dons personnels » nous explique le tutorial (didacticiel) du jeu. Plus loin, ce même tutorial annonce que « Le dopage est interdit… en cas de contrôle positif. C'est très dur, mais il faut lutter contre ce fléau qui ravage notre jeunesse. » Bien entendu, le dopage, dans ce jeu, est une part intégrante de la stratégie.

Dès lors, nous avons cherché à comprendre comment le système de contraintes imposé par les concepteurs du jeu allait induire l'utilisation de comportements violents et déviants par les joueurs.

Source : gamestotalfree.net

Illustration 1. Présentation du contexte du jeu

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

Présentation des joueurs et de la méthode d'analyse

Nous avons réalisé une observation *in situ,* le 8 février 2007. Il s'agissait d'une observation non participante de cinq joueurs filmés. Le match en réseau a été provoqué par les chercheurs sur le lieu habituel de vie des sujets. Pendant et après l'observation ont été administrés trois types d'outils : une grille d'observation, pour compter les interactions agressives ou non, contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, un entretien collectif *(focus group)* après chaque match, un entretien individuel à la fin de la soirée.

Les sujets ont été sollicités pour participer au protocole de recherche deux semaines avant l'observation.

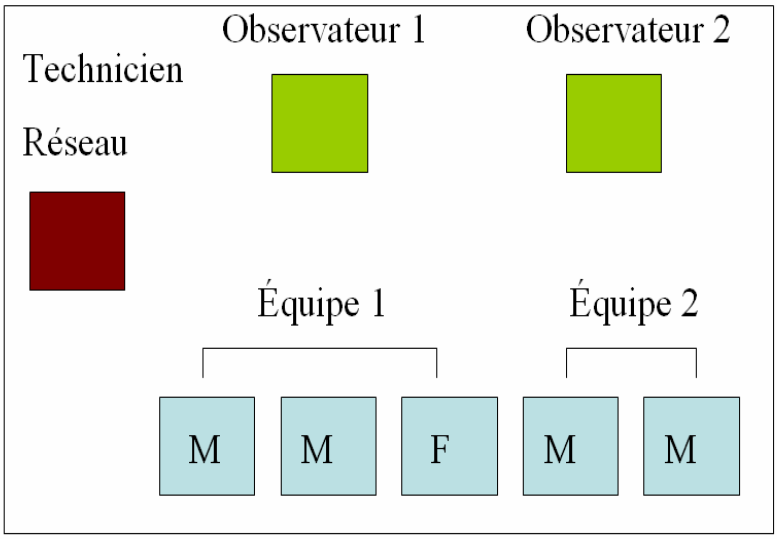

Illustration 2. Organisation du protocole

Il s'agissait de cinq sujets, dont quatre de sexe masculin (joueurs 1, 2, 4, 5) et un de sexe féminin (joueur 3). Les parcours de vie des sujets étaient différents : l'un d'entre eux suivait un BTS (J1), un autre était RMIste (J2), un autre étudiant en deuxième année de médecine (J4), un autre était livreur de pizzas (J5), l'unique jeune fille passait un bac professionnel (J3). Les sujets avaient tous entre 19 et 25 ans. Les quatre garçons avaient tous une bonne expérience des jeux vidéo. La jeune fille, en revanche y jouait très rarement.

Le protocole s'est déroulé en deux étapes. La première étape était une phase préparatoire. Il s'agissait de faire visionner aux joueurs la vidéo de présentation

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

du jeu afin de les immerger dans l'ambiance du jeu, puis de réaliser les cinq premiers tutoriaux du jeu (seul face à l'ordinateur) afin de les initier aux rudiments du jeu, enfin de jouer un match contre l'ordinateur. La seconde étape consistait en deux matchs en réseau. Le premier match en réseau se déroulait à 3 contre 2. Le second match en réseau s'est déroulé à 2 contre 2, pour cause d'une dispute entre les sujets de l'étude. Le jour de l'expérience, nous avons connecté en réseau cinq ordinateurs, portables et fixes.

Résultats et analyse entre les identités réelle et numérique

Nos observations nous ont permis de relever trois stratégies d'utilisation de la violence et des comportements déviants dans le jeu :

1) l'inconnu incite au recours à la brutalité ;

2) la notion de territorialité incite à la « discrimination positive » des races ;

3) la logique du jeu incite à l'utilisation des coups vicieux.

Stratégie 1. L'inconnu incite au recours à la brutalité

Le recours à l'agression pour lutter contre la peur ou contre l'inconnu est une stratégie que l'on retrouve aussi bien dans l'observation des comportements humains que dans l'observation des comportements animaliers. Ainsi les éthologues utilisent-ils la notion de « distance critique » pour parler de cette zone étroite qui sépare la « distance de fuite » de la « distance d'attaque » (Hediger, 1955).

On peut retrouver ces comportements associés à la perception de l'espace chez l'être humain (Hall, 1971) : en deçà de cette distance critique, l'homme commence à éprouver de la gêne et ses muscles se contractent. Il a le choix entre la fuite et le contact. Que se passe-t-il dans le monde virtuel de BCL ? Ici, d'une part la fuite va à l'encontre du but du jeu (puisqu'il faut aller marquer dans la zone adverse) et, d'autre part, le joueur sait qu'il va se faire attaquer à un moment ou à un autre par un joueur plus fort ou plus expérimenté (mais il ne sait pas comment ni souvent pourquoi). Le joueur va donc utiliser cette première stratégie, le recours à la brutalité, pour pallier son stress et la peur de l'inconnu (du « gameplay », du jeu, des mécanismes, du joueur opposé).

L'engagement dans un jeu agressif a pu être observé dès les premières minutes de l'expérience, dans le choix d'avatars plus physiques et donc dans un jeu plus brutal. En effet, le temps passé par les joueurs à choisir la race des avatars a été très long : plus de 5 minutes, à la fois pour le match aller et pour le match retour. Au match aller, ce sont l'équipe des orques et celle des elfes noirs qui ont été choisies. La race des orques a été choisie parce que considérée

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

comme « bourrine » (J1 et J4). Dès le premier match, les joueurs comprennent que c'est une équipe qui ne peut quasiment pas faire de passes. Les elfes noirs (J2, J3, J5), quant à eux, sont présentés comme extrêmement violents dans l'utilisation de leurs pouvoirs magiques. Au match retour, ce sont l'équipe des orques (les orques ont été gardés) et celle des damnés qui ont été choisies (le choix était encore une fois très réfléchi et long). L'équipe des damnés est considérée elle aussi comme l'une des équipes les plus violentes du jeu. C'est ce qu'explique le mode d'emploi : « Les damnés ont la volonté de destruction. Ils utiliseront donc leur puissance maléfique pour laminer l'adversaire. » Le joueur 2 s'en est d'ailleurs persuadé très vite : *Les démons résistent vachement mieux que les elfes noirs. C'est plus pratique.* (J2).

Nous sommes donc bien dans le cas de novices qui choisissent la brutalité plutôt que la finesse (il est impossible de devenir expert en deux matchs). Chez les experts, dans le jeu en ligne sur internet, on retrouve des équipes plus rapides et moins physiques (faibles au corps à corps mais plus aériens dans le jeu) comme celle des elfes sylvains. Tout ce qui est nains, orques, barbares disparaissent chez les experts sauf ponctuellement « pour s'amuser ». Ainsi, si c'est le jeu brutal qui est utilisé par les novices, la maîtrise d'un jeu plus en finesse est recherchée par les experts. Lorsque nous avons demandé aux joueurs de nous dire le match qu'ils ont préféré, la plupart ont avoué avoir préféré le dernier. La raison était que ce dernier match était le plus maîtrisé de tous : *Mon préféré ? Le dernier. Pour la maîtrise du jeu. À ce moment-là, on avait une meilleure connaissance des créatures. On commençait à mémoriser les icônes, les règles. Ça nous a permis d'élaborer une stratégie.* (J4).

Le dernier match a été préféré pour des buts de maîtrise et pour la possibilité acquise de mettre en place des stratégies plus évoluées. Dans ce dernier match, les joueurs ont eu l'impression de mieux comprendre les caractéristiques du jeu et des avatars. Toutefois, cette préférence pour le dernier match est à nuancer. Le joueur 3 a préféré le moment du didacticiel car, en tant que novice, les aides et informations étaient présentes. Ce même joueur a trouvé le jeu en réseau, contre les autres joueurs, beaucoup trop compliqué au regard de son niveau d'expertise. Le joueur 2, quant à lui, a préféré le premier des deux matchs parce que *c'était le bordel.*

On voit ici que le joueur 2, un homme Rmiste dans la vie réelle, choisit de se créer une identité numérique basée sur la violence. Son avatar un démon a été choisi car il est plus résistant aux coups. Idem pour le Joueur 4, étudiant en médecine dans la vie, il choisit comme avatar un orque parce qu'il est considéré comme « bourrin ». Là aussi, à une identité physique basée sur le respect et la survie de l'individu, il choisit un avatar qui va tout détruire et qui est très

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

violent. Son identité numérique, influencée par la destruction de l'adversaire est à l'opposé de son identité physique, qui est de sauver des vies.

Stratégie 2. La notion de territorialité incite à la « discrimination positive » des races

La plupart des non-dits du sport (dopage, corruption) sont mis en scène dans BCL. C'est donc tout naturellement que l'on va pouvoir observer dans ce jeu l'utilisation récurrente d'un mot souvent banni du langage scientifique lorsqu'il est choisi pour catégoriser des êtres humains : le mot « race ». Ce mot compose la première interaction homme/machine proposée par le logiciel. L'ordinateur demande au joueur réel, dès les premières secondes, dans un langage extrêmement minimaliste : *Choisis ta race.* Ici, parmi les nombreuses races à choisir, la race humaine regroupe des individus/avatars aux couleurs de peau différentes. Ce mot est seulement employé pour distinguer les différents groupes de monstres plus ou moins humanoïdes utilisés dans le jeu. Dès lors, l'utilisation du mot tabou reste politiquement correcte. Mais ce mot n'est tout de même pas neutre sur le plan émotionnel, tout comme les gros mots interdits par les parents et utilisés par les enfants dans un mélange de plaisir et de peur. Ainsi, le jeu (véhicule probable des désirs d'expiation et de violences générées par la « vie réelle » du joueur) peut-il permettre de faire sortir de soi ce qui fermente, ce qui ne doit pas sortir, notre part de diable (Maffesoli, 2002) ?

Ce type de violence mis en place dans BCL est donc plus symbolique. Il s'agit d'une violence discriminatoire consistant à exclure certains avatars ou à en intégrer d'autres pour leurs caractéristiques biologiques et psychologiques. Les joueurs vont ainsi être amenés à utiliser la notion de « discrimination positive » des races, dans le recours à la violence, pour rationaliser l'occupation des espaces de jeu. Les positions nécessitant de la force vont être occupées par des races spécifiques, les positions nécessitant le recours à l'intelligence ou à la technique vont être occupées par d'autres races également spécifiques. La « discrimination positive des races » est donc mise en place de manière très rationnelle dans le but d'exploiter des qualités biologiques transmises génétiquement. Est-ce là l'expression d'un fantasme de l'amateur de sports ?

Toutefois, si les caractéristiques raciales dans le jeu apparaissent à la fois sur les plans biologique et psychologique, la notion de race n'apparaît jamais dans le discours de nos joueurs. Ce qui apparaît, dans les discours, c'est la caractérisation des stigmates des avatars. En effet, certains d'entre eux ont été choisis parce qu'ils sont imposants, c'est-à-dire pour la démesure de leur taille ou de leur poids *(J'ai choisi cet avatar parce que c'est un gros. Il sera plus difficile à faire tomber à terre)* donc souvent moins habiles que les joueurs graciles. D'autres ont été choisis pour leurs petitesse ou leur gracilité, ce qui peut également se révéler problématique dans le sens où, au contraire trop fragiles, ils tombent

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

rapidement devant l'adversaire. Ces caractéristiques stigmatisées, si elles permettent de dynamiser certaines dimensions du jeu, vont également handicaper plus ou moins fortement les joueurs. Ainsi, le stigmate (Goffman, 1974) va acquérir, comme dans la réalité, des valences positives et négatives. Les insultes du joueur envers son avatar, vont utiliser les stigmates humiliants associés à leurs caractéristiques biologiques ou psychologiques. C'est ce que l'on a pu observer avec l'utilisation par les joueurs de nombreuses expressions de leurs frustrations, visant à dénigrer leurs avatars, dans le sens d'une « discrimination négative » cette fois : *Con d'orque, Sale gros, tu n'avances pas* ou *Espèce de tapette ! Relève-toi ! Bats-toi ! Enculé d'elfe.* Ces expressions peuvent sembler paradoxales dans le sens où le joueur insulte et stigmatise ses propres avatars, c'est-à-dire quelque part lui-même.

Ici, nous voyons que le joueur choisit un comportement défavorable envers son avatar quand celui-ci perd : son identité physique est dissociée de son identité numérique. Il utilise le « tu » et non le « je » pour le qualifier.

Cependant le partage des avatars et des espaces en fonction des caractéristiques physiques de ces avatars s'est également fait dans le but de coller à la personnalité des joueurs réels composant une même équipe. Dans la première équipe, un joueur a choisi de prendre « les gros », l'autre « les petits ». Dans la seconde équipe, les joueurs ont décidé au contraire de se partager les zones du terrain (gauche/milieu/droite, puis attaque/défense). Mais même dans le partage du terrain, les différentes races ont été utilisées chacune de manière singulière en fonction des espaces de jeu : en première ligne, au centre, sur les ailes et en défense. Ainsi les joueurs ont-ils vite compris que le fait de mettre en première ligne (propice au combat) un receveur, ne pouvait pas se révéler efficace : les conséquences d'un tel choix étaient directes, le receveur est très vite mis hors d'état de jouer, noyé dans son propre sang.

Stratégie 3. La logique du jeu incite à l'utilisation des coups vicieux

Classiquement, dans la littérature, agressions hostiles et instrumentales sont considérées comme orthogonales/distinctes (Pfister et Sabatier, 1994). L'agression instrumentale est un comportement illicite effectué dans le but d'obtenir un avantage dans le jeu (ceinturer, gêner l'adversaire). L'agression hostile est une réaction émotionnelle qui ne joue plus le jeu (donner des coups, insulter). Elle n'est pas susceptible d'opérer directement la tâche sportive. Toutefois, dans BCL, les comportements caractéristiques de la violence hostile vont s'instrumentaliser. Le comportement violent et déviant des individus devient ainsi rationnel/cognitif, déterminé par des calculs de type coût/avantage (Nash, 1950). Avant de faire un choix, le joueur se pose les questions suivantes « Qu'est-ce que l'action me coûte? » et « Qu'est-ce qu'elle

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

me rapporte? ». Ainsi, les coups officiellement interdits (ou coups vicieux) vont pouvoir être utilisés pour répondre à la logique du jeu : « pas vu, pas pris ».

À travers cette stratégie, nous voyons comment les joueurs construisent leurs interactions et leurs médiations en fonction du jeu et de son évolution. On anticipe les coups en fonction des parties précédentes et de ce qui est arrivé. On choisit un avatar également en fonction de sa stratégie. L'identité virtuelle est construite au fil du jeu en fonction du système d'interactions et de médiations entre les acteurs et le contexte.

L'utilisation du dopage, tout comme la corruption de l'arbitre, puisqu'ils sont efficaces (le dopage augmente les scores de force, de résistance, et d'agressivité de l'avatar ; la corruption incite l'arbitre à fermer les yeux dans des moments clés du match) ont été utilisés par les joueurs pour augmenter leur probabilité de gagner. De la même façon, les coups interdits ont fréquemment été choisis pour répondre à la logique du jeu, avec ou sans succès : *On a pris l'option de corruption de l'arbitre, mais ça nous a servi à rien parce que je ne sais pas comment on piétine l'adversaire.* (J2).

La réussite ou l'échec dans l'utilisation des coups vicieux est déterminante pour les choix futurs. *On a finalement décidé de n'utiliser que le dopage vu que c'est une capacité passive qui ne demande pas d'attention* (J4).

Rappelons ici, que le joueur 4 est un étudiant en médecine, dont les pratiques professionnelles et les valeurs déontologiques vont théoriquement à l'encontre de l'utilisation de substances illicites. Son identité virtuelle, lui autorise ici de dépasser les limites du « traditionnellement » admis pour avoir un comportement déviant, celui de doper son équipe. Les verbatims des joueurs montrent la violence et la hargne que certains y mettent. Même si ce n'est pas toujours politiquement correct. On voit donc ainsi que par le jeu vidéo et la construction d'une réalité virtuelle, des comportements déviants sont autorisés et que l'identité numérique valide ces derniers.

Le choix du combat sanglant comme stratégie mise en place pour gagner a été fait plusieurs fois. Certains joueurs se sont mis à garder volontairement la balle dans leur camp pour obliger l'adversaire à venir attaquer en sous-nombre et perdre (selon l'équipe choisie) dans les combat à un contre un, ou deux contre un, voire tous contre un. En effet, le surnombre sécurise les joueurs. C'est la raison pour laquelle les combats ont lieu préférentiellement juste en avant ou en arrière de la ligne médiane, c'est-à-dire dans l'espace où il est le plus facile de venir faire combattre un maximum d'avatars. Ainsi, les joueurs ont-ils tendance à rajouter un maximum d'avatars dans les duels pour être « plus que sûr de vaincre et mettre l'adversaire à terre ».

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

Apparaît alors la notion d'entraide. Ici l'entraide ne se fait pas dans une perspective humaniste, mais dans une perspective destructrice, comme nous l'explique très clairement le didacticiel : « N'hésitez pas à protéger vos receveurs [en les associant à des joueurs plus costauds] car un receveur sans bras attrape moins bien les balles, c'est scientifiquement prouvé » ou « Conseil de gobelin : si tu es petit est faible, n'hésite pas à combattre loyalement un adversaire isolé, de préférence dans le dos et à plusieurs. »

Ainsi les joueurs se protègent-ils les uns les autres pour associer avancée de balle et performance dans le combat. Ils utilisent également la collaboration pour éliminer physiquement un adversaire particulièrement coriace. On connaît déjà cette stratégie dans le football américain. *Je connais les règles de base du football américain que j'ai essayé d'appliquer : gros bonhommes qui protègent les petits qui avancent et font des passes.* (J1)

Ainsi, la combinaison des stigmates est-elle particulièrement appréciée : *C'était un passage superbe : parce qu'il s'est fait dans l'association des gros et des petits* (J4).

Conclusion

On constate que le jeu vidéo online *Brutal Chaos League* peut être perçu comme un système artefactuel de communication créateur de représentations sociales virtuelles. Nous avons montré que les joueurs construisent une identité numérique en fonction de leur identité physique et de la transposition de celle-ci dans le monde virtuel du jeu. Ils s'autorisent ainsi des pratiques déviantes et des comportements violents, sous le couvert de cette identité numérique. Comme pour les réseaux sociaux (Caron, 2008), le jeu vidéo favorise la création d'une identité numérique différente de son identité physique. Par cette identité numérique, les joueurs s'autorisent des modes de relations aux autres et des comportements parfois en totale opposition à leur identité physique. Comme pour *Facebook* ou *MySpace,* l'identité est ici calculée et « incite les utilisateurs à établir des comparaisons entre eux et à nourrir leur représentation » (Georges *et al.,* 2001) de la violence. Nous souhaiterions dans nos travaux futurs voir en quoi ces représentations de la violence à travers le jeu BCL, ont un d'impact ou non sur l'évolution des comportements réels des joueurs.

Bibliographie

Agostinelli S., *Les nouveaux outils de la communication des savoirs,* Paris, L'Harmattan, 2003.

Bahu-Layser D., Faure P., *Média et e-média,* Paris, La documentation française, 2001.

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

Baudry P., *Le corps extrême. Approche sociologique des conduites à risque,* Paris, L'Harmattan, 1991.

Berger P.L., Luckmann T., *La construction sociale de la réalité,* Klincksieck, Éditions Méridiens, traduit de l'anglais par P. Tamiaux, 1966.

Brohm J.-M., *Sociologie politique du sport,* Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 1992.

Caron D., « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux,* n° 152, 2008, p. 93-137.

Courbet D., Fourquet M.-P., (dir.) *La Télévision et ses Influences,* Paris, De Boeck Université, 2003.

Damasio A., The feeling of what happens: Body and emotion in the making of consciousness, New York, Harcourt Brace, 1999.

De Ceglie A., La presse comme système artefactuel de communication : le cas du quotidien régional *Midi Libre,* Thèse de doctorat, Université Aix-Marseille 3, décembre 2007.

De Ceglie A., « L'évolution de la PQR vers le journalisme en ligne », Actes du Colloque Enjeux et Usages des Technologies de l'Information et de la Communication : *Dynamique de développement au carrefour des mondes,* Universidade Nova, 23-25 octobre 2008, Lisbonne.

Fortin T., Mora P., Trémel L., *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux,* Paris, L'Harmattan, 2005.

Giroux L., Larochelle S., L'ergonomie cognitive des systèmes informatiques : état de la question et pistes de recherches, Centre de recherche sur l'informatisation du travail, Ministère des Communications du Canada, 1987.

Goffman E., *Les rites d'interaction*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1974.

Hall E.T., *La dimension cachée,* Paris, Seuil, 1971.

Hediger H., *Studies of the Psychology and Behavior of Captive Animals in Zoos and Circuses,* London, Butterworth & Company, 1955.

Hell B., *Le sang noir : chasse et mythes du sauvage en Europe,* Paris, Flammarion, 1994.

Jansz J., "The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males" *Communication Theory,* 15(3), 2005, p. 219-241.

Lignon F., « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », in Roger, Anne et Terret, Thierry, *Sport et Genre,* vol. 4, Paris, l'Harmattan, 2005, p. 171-185.

Maffesoli M., *La part du diable. Précis de subversion post-moderne,* Paris, Flammarion, 2002.

Mora P., Héas S., *Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif. La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité,* Paris, L'Harmattan, 2003, p. 131-146.

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier

Moscovici S., « Psychologie des représentations », *Cahiers Vilfredo Pareto,* 14, 1976, p. 409-416.

Nash J.T., "The Bargaining Problem", *Econometrica,* 18, p. 155-162, 1950.

Oatley K., "A taxonomy of the emotions of literary response and a theory of identification in fictional narrative", *Poetics,* 23, 1994, p. 53-74.

Pfister R., Sabatier C., « Les interactions agressives dans la pratique sportive des jeunes », *Enfance,* 2, p. 215-232, 1994.

Proulx S., « Penser les usages des TIC aujourd'hui : Enjeux-modèles-tendances », Actes du colloque *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels,* Bordeaux, 22-24 septembre 2005, Bordeaux, PUB, p. 7-20.

Recours R., « Violences et criminalité dans les sports électroniques : Le cas du jeu sportif « Brutal Chaos League », Actes du Colloque Sport & Média, Toulouse, 2007.

Searle J-R., *L'Intentionnalité : essai de philosophie des états mentaux,* Paris, Éd. de Minuit, 1985.

Tan E.S., *Emotion and the structure of narrative film,* Mahwah, NJ, Erlbaum, 1996.

Terret T., « Objets, arts et médias », *Sport et Genre,* vol 4, Paris, l'Harmattan, 2005, p. 171-185.

Tremel L., « Les jeux video : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser », *Revue française de pédagogie,* 136, 2001, p. 147-157.

Trujillo N., "Machines, missiles, and men: Images of the male body on ABC's Monday Night Football", *Sociology of Sport Journal,* 12, p. 403-423, 1995.

Valkenburg P.M., Cantor J., Peeters A.L., "Fright reactions to television: A child survey", *Communication Research,* 27, 2000, p.82-99.

Watier P., *La sociologie et les représentations de l'activité sociale,* Paris, Meridien Klinckseick/Masson, 1996.

Watzlawick P., Beavin J-H., Jackson D-D., *Une Logique de la Communication,* Paris, Seuil, 1972.

Wolf M.J.P., "Abstraction in the Video Game", *The Video Game Theory Reader,* New-York, Routledge, 2003.

Zillmann D., "Mechanism of emotional involvement with drama", *Poetics,* 23, 1994, p. 33-51.

Document téléchargé depuis www.cairn.info - univ_cergy - - 82.227.153.1 - 12/04/2012 20h57. © Lavoisier